

# SAÉ 2.01

## Développement d'une application

### Nos scénarios

#### Équipe 09

|  |          |
|--|----------|
| <b>Développement d'une application</b>     | <b>1</b> |
| Scénario 1 - Les premières fonctionnalités | 2        |
| Scénario 2 - Début de partie               | 2        |
| Scénario 3 - Situation de blocage          | 2        |
| Scénario 4 - Tentative de cycle            | 2        |
| Scénario 5 - Route déjà coloriée           | 3        |
| Scénario 6 - Avenants                      | 3        |
| Scénario 7 - Fin de partie                 | 3        |

## Scénario 1 - Début de partie

Durant ce scénario, nous allons montrer les fonctionnalités suivantes :

- Comment se passe un début de partie, île sélectionnable
- Nous ne pouvons pas créer une route n'importe où / si elle n'existe pas

## Scénario 2 - Les premières fonctionnalités

Durant ce scénario, nous allons montrer les fonctionnalités suivantes :

- Au bout de 5 cartes primaires, nous changeons de manche et passons à une autre couleur
- Nous pouvons partir que de l'île de départ, soit Muta, soit Ticó, suivant la couleur
- Une île peut être traversée par deux couleurs différentes
- Le joueur peut passer son tour
- La carte Joker permet d'aller sur une île de n'importe quelle couleur, en prenant en compte les contraintes

## Scénario 3 - Situation de blocage

Durant ce scénario, nous allons montrer les fonctionnalités suivantes :

- Il est impossible de croiser une route déjà coloriée
- Nous pouvons partir des deux extrémités de notre ligne
- Nous pouvons passer notre tour plusieurs fois si nous le souhaitons

## Scénario 4 - Tentative de cycle

Durant ce scénario, nous allons montrer les fonctionnalités suivantes :

- Les cycles sont impossibles
- Nous montrons qu'il faut respecter la couleur de la carte pour pouvoir jouer

## Scénario 5 - Route déjà coloriée

Durant ce scénario, nous allons montrer les fonctionnalités suivantes :

- Nous ne pouvons pas croiser une route déjà coloriée, même si ce n'est pas la même couleur.
- Nous ne pouvons partir que des extrémités de la couleur actuelle
- Une route déjà coloriée, ne pourra pas être réutilisée par l'autre couleur

## Scénario 6 - Avenants

Durant ce scénario, nous allons montrer les fonctionnalités suivantes :

- Avenant 2 - La bifurcation fonctionne, nous pouvons repartir de la nouvelle ligne construite
- Avenant 4 - Montrer la Frame concernant l'avenant 4
- Avenant 5 - Montrer le fichier concernant l'avenant 5

## Scénario 7 - Fin de partie

Durant ce scénario, nous allons montrer la fonctionnalité suivante :

- Montrer la fin de partie et l'affichage des points
- Une fin de partie peut aussi se faire si le joueur décide de passer son tour
- Le fonctionnement des points, des bonus des lignes et des îles